

Martina Regis

Cremona | 3485932160 | regis.martina@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/martina-regis-54b634a6>

<https://unaregis.it/>

Designer e creativa affascinata dal mondo della Mixed Reality delle installazioni interattive e dei progetti belli in quanto accessibili e sostenibili.

Designer della comunicazione, grafica e illustratrice freelance con esperienza nella progettazione di contenuti visivi, digitali e interattivi per ambiti culturali, educativi e sociali. La mia formazione e il mio primo percorso professionale si sono sviluppati nel campo della **progettazione multimediale, delle installazioni interattive e delle esperienze in Mixed Reality (AR/VR)**, con particolare attenzione a **UX/UI, concept design, storytelling e accessibilità dei contenuti**.

Negli ultimi anni ho progressivamente orientato la mia attività verso la **comunicazione visiva per il sociale e per progetti culturali locali**, lavorando come freelance alla realizzazione di **poster informativi, brochure divulgative, materiali editoriali, illustrazioni per cataloghi e mostre**, oltre alla progettazione di strumenti di comunicazione per campagne sociali ed eventi. Parallelamente porto avanti una produzione illustrata personale legata ai temi più disparati, dalle **tradizioni locali, alla storia della musica e delle figure di rilievo storico ai temi dei diritti**, come spazio di ricerca visiva, svago e sperimentazione.

La collaborazione continuativa con realtà associative e culturali del territorio è supportata da competenze progettuali e organizzative maturate in contesti strutturati e multidisciplinari, e da una conoscenza diretta dei contesti di intervento o all'interesse ad approfondirli. Il mio approccio integra **rigore progettuale, attenzione al valore sociale dei contenuti e capacità di tradurre temi complessi in linguaggi visivi chiari, accessibili e coerenti**.

Istruzione

SAMSUNG APP ACADEMY | 2015 | MIP – POLITECNICO DI MILANO

DESIGN DELLA COMUNICAZIONE | 2011-2014 | POLITECNICO DI MILANO

MATURITÀ SUPERIORE | 2006 - 2011 | LICEO ARTISTICO BRUNO MUNARI

Esperienza

FREELANCE GRAFICA & ILLUSTRATRICE | 2018 - PRESENTE

Selezione di progetti

- **Nel dubbio tu rema**
calendario illustrato autoprodotta (6° edizione)
- **Checcalendario** (2026 libreria Antigone): illustrazioni digitali di personaggi della cultura queer
- **Le 21 costituenti** (2024)
Progetto grafico e interpretazione artistica dei volti delle 21 donne costituenti. Illustrazione digitale committente: **Comune di Cremona - Settore Politiche Sociali**
- **Che Sagome - Storie di donne in musica**
progetto autoprodotta di divulgazione digitale, illustrazioni digitali (50+);
pubblicazione cartacea a cura di LeMuse edizioni (2023)
- **ANIMA** | progettazione ed illustrazioni per set di etichette di essenze naturali | **Maghenzani**

- **Valigia dell'archeologo | Museo degli Alberi | Intrecci Urbani** sono alcuni dei progetti realizzati per e con **ANFFAS Cremona**
- **Catenaccio Magazine:** stemma per divisa di calcio di una rivista sportiva calcistica (2020)
- **Pictura Tacitum Poema** (2022) - illustrazioni | **Museo Archeologico San Lorenzo**

RESPONSABILE COMUNICAZIONE | ARCI CREMONA | 2021 - PRESENTE

SERVIZIO CIVILE UNIVERSALE | ARCI CREMONA | MAGGIO 2021 - MAGGIO 2022

DIGITAL PM | MAGMA SRL | APRILE 2019 - APRILE 2020

- Consulente Account manager per lo sviluppo e la gestione di AR/VR nell'editoria per le testate di **Focus**, **Focus Junior**, **Istituto Luce – La nostra storia**.
- Gestione cliente e palinsesto editoriale dalla progettazione al rilascio mensile dei contenuti su applicazioni dedicate.
- Supporto creativo per la produzione e la selezione dei contenuti.

CONSULENTE PRODOTTI DIGITALI | WAY SRL | MARZO 2019 – OTTOBRE 2016

- Consulente Digital Product Artist & Product Coordinator
- Come consulente esterno in qualità di Project manager & digital product directions, ho seguito la progettazione, la creatività e lo sviluppo del progetto **You Are Leo**, il primo tour nelle strade di Milano tra reale e virtuale: una passeggiata accompagnata da uno storico dell'arte che si arricchisce di cinque punti con **l'esperienza virtuale**. Perché il visitatore avrà l'opportunità di indossare visori VR e vedere la Milano di Leonardo, ricostruita in un ambiente 3D totalmente immersivo.

CONSULENTE JR PROJECT MANAGER & CREATIVEI JOIN4B | 2018 - 2019

- Consulente Digital Product Artist, Product Coordinator

Il contatto con clienti e partner, elaborazione creativa e sviluppo proposte progettuali ed esperienziali in campo AR/VR, coordinamento grafico e project Management sono le attività che principalmente hanno caratterizzano il mio lavoro. Assieme ad un costante scouting e aggiornamento sulle proposte del mercato nell'innovazione XR, per una visione ampia e sempre fresca sui progetti e le collaborazioni.

Alcuni dei principali progetti a cui ho collaborato:

Museo Teatro alla Scala, mostra La magnifica fabbrica - 240 anni di trasformazioni; Postazione AR interattiva sul modello in legno.

Ruolo: Product and Project manager

Civico Planetario di Milano - The moon 360°VR experience - 50 anni dall'allunaggio

Produzione del cortometraggio a 360° in CG animation che ripercorre lo storico allunaggio.

Gestione dell'allestimento per la fruizione all'interno del Planetario per + di 60 visitatori in contemporanea.

Ruolo: regia, direzione creativa e PM

Museo della Permanente Milano - Tex Willer - 70 anni di un mito: postazioni AR

Ruolo: Product and Project coordinator.

Proposizione e produzione di due installazioni interattive legate all'esplorazione del mondo di Tex Willer, entrambe le installazioni dialogavano con l'ambiente e il visitatore ed hanno previsto l'allestimento fisico e la produzione digitale.

ACCOUNT & JR PROJECT MANAGER I ETT SPA | 2015 - 2017

- Produzione creativa di applicazioni multimediali per l'utilizzo in progetti educativi e culturali
- Progettazione di concept e soluzioni allestitivo per enti e musei
- Coordinamento materiali e produzione grafica
- Logistica e operatività trasversali
- Affiancamento commerciale e comunicazione

Principali progetti a cui ho collaborato:

- **Acquario di Genova Reloaded:** In occasione del 25° anniversario, l'Acquario di Genova si rinnova per confermare la propria leadership come l'Acquario più grande e più spettacolare in Italia e in Europa. Il progetto ha previsto anche un importante upgrade per la parte hi-tech, realizzato da ETT: la nuova App Mobile, la sala **Abissi VR**, una delle prime installazioni permanenti di realtà virtuale in Italia e Europa, e la sala multimediale dedicata al **"Fish making"**
- **GOAL! – Barley Arts**
Una mostra itinerante, ormai giunta alla 3° tappa è partita da Mosca per portare nel mondo l'applicazione "GOAL!" spostandosi in diverse parti del mondo toccando Istanbul, Budapest, Abu Dhabi, Londra, Lisbona e San Paolo.
Con una collaborazione, ETT realizza l'applicazione per Tablet "GOAL!", un viaggio attraverso momenti leggendari del calcio mondiale, che il visitatore potrà rivivere in prima persona, seguendo un percorso espositivo ricco di materiali, oggetti e contenuti interattivi.
- **Moleskine M+ Project - Interactive Table in store** | Creatività e gestione. + 20 postazioni nel mondo.